



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

PLATEAUX U9 SAISON 2026/2027



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ

LE FOOT, UNE ÉCOLE DE LA VIE !

ORGANISATION GENERALE

- 6 à 10 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- Lors de chaque plateau les équipes disputeront 4 matchs et réaliseront 2 ateliers technique
- **IMPORTANT : les clubs doivent respecter les équipes engagées. Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district.**
- Les équipes **ont rendez-vous à 9H30**. Le plateau **doit débiter à 10H00**.
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, avertir le club organisateur et le district.
- Tous les parents doivent être à l'extérieur du terrain.
- Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.

CALENDRIER SAISON 2026/2027

DATES/CATEGORIE	U9
Samedi 12 septembre 2026	PLATEAU 1 U9
Samedi 19 septembre 2026	
Samedi 26 septembre 2026	PLATEAU 2 U9
Samedi 3 octobre 2026	
Samedi 10 octobre 2026	PLATEAU 3 U9
Samedi 17 octobre 2026	Festi-Foot 3 contre 3 (sur inscription) U9
Samedi 25 octobre 2026	
Samedi 31 octobre 2026	
Samedi 7 novembre 2026	PLATEAU 4 U9
Samedi 14 novembre 2026	
Samedi 21 novembre 2026	PLATEAU 5 U9
Samedi 28 novembre 2026	
Samedi 5 ou dimanche 6 décembre 2026	Futsal sur inscription U9
Samedi 27 ou dimanche 28 février 2027	Futsal sur inscription U9
Samedi 06 mars 2027	
Samedi 13 mars 2027	PLATEAU 6 U9
Samedi 20 mars 2027	
Samedi 27 mars 2027	PLATEAU 7 U9
Samedi 03 avril 2027	
Samedi 10 avril 2027	Festi-Foot 3 contre 3 (sur inscription) U9
Samedi 17 avril 2027	
Samedi 24 avril 2027	PLATEAU 8 U9
Samedi 1 er mai 2027	
Samedi 8 mai 2027	PLATEAU 9 U9
Samedi 15 mai 2027	
Samedi 22 mai 2027	PLATEAU 10 U9
Samedi 29 mai 2027	
Samedi 5 juin 2027	JND U7/U9 sur inscription

LOIS DU JEU

	U8 CE1 (2019)	U9 CE2 (2018)
Effectifs	Football à 5 (4 joueurs et 1 gardien)	
Remplaçants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Nombre minimal	4 par équipe	
Tacle	Interdit	
Surclassement	3 U7 (2020) maximum par équipe	
Dimension des terrains	40m de long X 30m de large	
Dimension des buts	4 m X 1,5 m	
Zone du gardien	Zone de 8 mètres	
Hors-jeu	Pas de hors-jeu	
Taille des ballons	Taille 3	
Temps de jeu	Suivre le tableau des rotations	
Engagement	Vers l'avant ou l'arrière	
Coup de pied de but	A 6 m face au but. Zone protégée*	
Touche et corner	Au pied : passe ou rentrée en conduite de balle, obligation de faire une passe avant de pouvoir marquer. Adversaire à 5 m. Si le joueur tire le corner il peut marquer directement.	
Coups francs	Coup-Francs directs	
Coups de pied de réparation (penalty)	8 m	
Mise à distance des joueurs	5 m	
Relance gardien	Uniquement à la main ou pied après avoir posé le ballon au sol (volée et demi-volée interdites).	
	Inciter les joueurs à utiliser la zone protégée.	
Arbitrage	1 arbitre jeune au centre (U13- U15 - U18) ou les 2 éducateurs à l'extérieur du terrain.	
Le même temps de jeu pour tous : Un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs !		

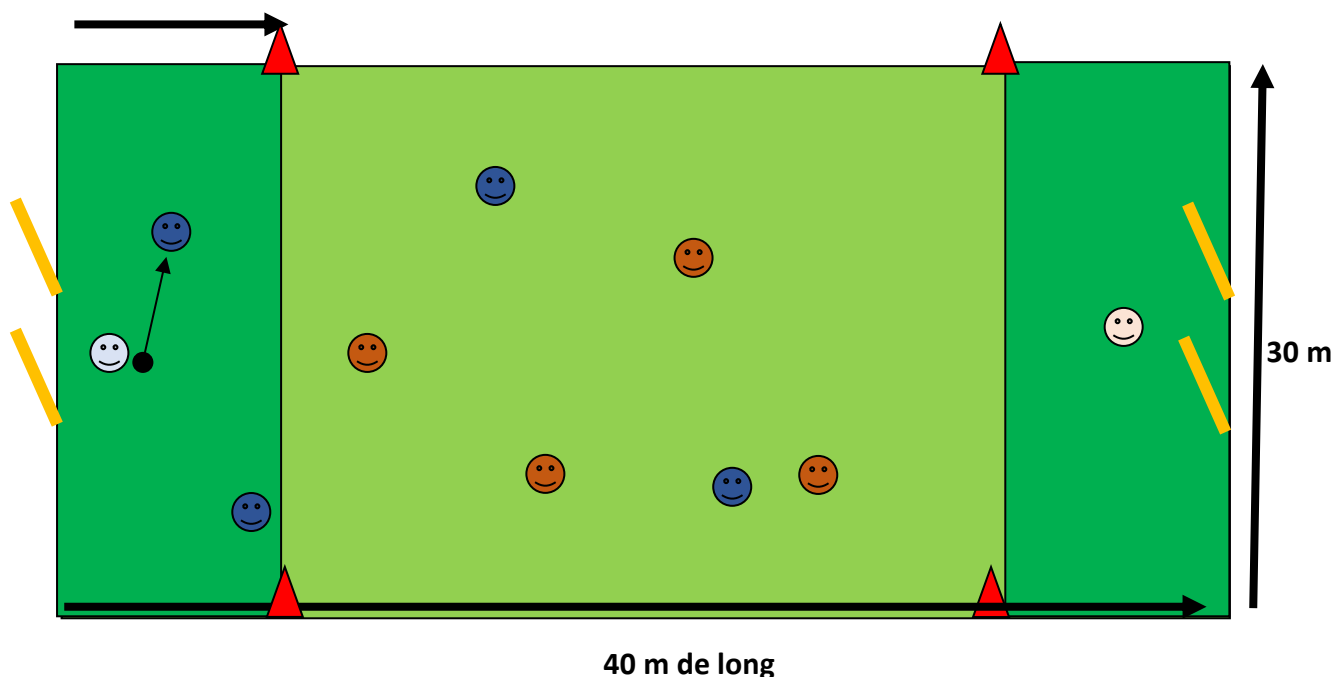
UN JOUEUR U9 QUI PARTICIPE À UN PLATEAU U9 LE MATIN A INTERDICTION DE JOUER L'APRÈS-MIDI

REGLE DE LA ZONE PROTEGÉE :

Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un « six-mètres », **tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (zone des 8m).**

- Un ou plusieurs partenaires peuvent être dans la zone.
- Le gardien peut relancer sur un partenaire dans la zone.
- Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone **dès que le joueur aura touché le ballon.**
- Le gardien peut aussi choisir de relancer sur un partenaire en dehors de la zone protégée.

Zone protégée de 8 m



TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U9 doivent être tracés avec des coupelles d'une seule couleur.
- Chaque terrain doit mesurer 40 mètres de long et 30 mètres de large.
- Les buts doivent mesurer 4 mètres de large et être matérialisés avec des constris-foot ou buts spécifiques (4mètres / 1,5mètres).
- Des cônes placés à 8 m, de chaque côté du terrain dans le sens de la longueur, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation.

ORGANISATION D UN PLATEAU

1- PRÉPARER (la semaine avant)

S'assurer d'avoir le matériel nécessaire (prêt de matériel du District possible ou entre clubs directement).

Chaque équipe doit avoir 3 ballons et 4 chasubles.

Convoquer l'encadrement du plateau (favoriser l'arbitrage des jeunes par les jeunes).

Disposer du « guide plateau U9 ».

2 – INSTALLER (8h15/8h30)

Installer les terrains de matchs.

Définir les tâches de l'encadrement (installation des terrains, arbitrage des rencontres, gestion des rotations, référent accueil).

Disposer de chasubles et ballons supplémentaires (en plus des 3 ballons par équipes).

AVANT

3 – ACCUEILLIR

(par un dirigeant identifiable à partir de 9h15)

Diriger les équipes vers les vestiaires.

Noter le nombre de joueurs présents pour chaque club ainsi que le nombre d'équipes.

Récupérer les feuilles de match remplies.

4 – RASSEMBLER LES EDUCATEURS (9h50)

Donner un numéro cohérent à chaque équipe, montrer aux éducateurs les terrains et ateliers.

5 - RASSEMBLER LES ÉQUIPES (9h55)

Rappeler l'esprit du plateau et les principales lois du jeu aux éducateurs et joueurs/joueuses.

1 - GÉRER

Siffler le début et la fin de chaque rotation (10').

Veiller au bon déroulement des rotations et la durée des pauses entre chaque rotation (5').

Organiser les temps de matchs et défis.

2 - ANIMER

Les éducateurs de chaque équipe doivent connaître les ateliers et doivent les animer.

PENDANT

3 – RÉGULER

Lorsque le ballon sort du terrain, l'éducateur doit transmettre un autre ballon pour accélérer la reprise du jeu.

Veiller à ce que les parents restent derrière la main courante.

Tempérer les débordements et excès des adultes.

4 – ARBITRER

Soit par des jeunes du club recevant le plateau 5U13/U15/U18)

Soit par les éducateurs des équipes jouant le match (faut-il en désigner un des deux qui a la mission d'arbitrer?).

Mais il faut arbitrer le match.

ORGANISATION DU PLATEAU : APRÈS

1 - RANGER

Demander aux équipes de ramasser le matériel à la fin de la dernière rotation et leur préciser où le déposer.

Être vigilant avec le matériel dangereux (piquets notamment)

2 - COMPLÉTER

Concierner l'ensemble des éducateurs afin de remplir la fiche bilan du plateau.

Il n'y a pas de résultats mais l'évaluation des équipes est très importante.

APRÈS

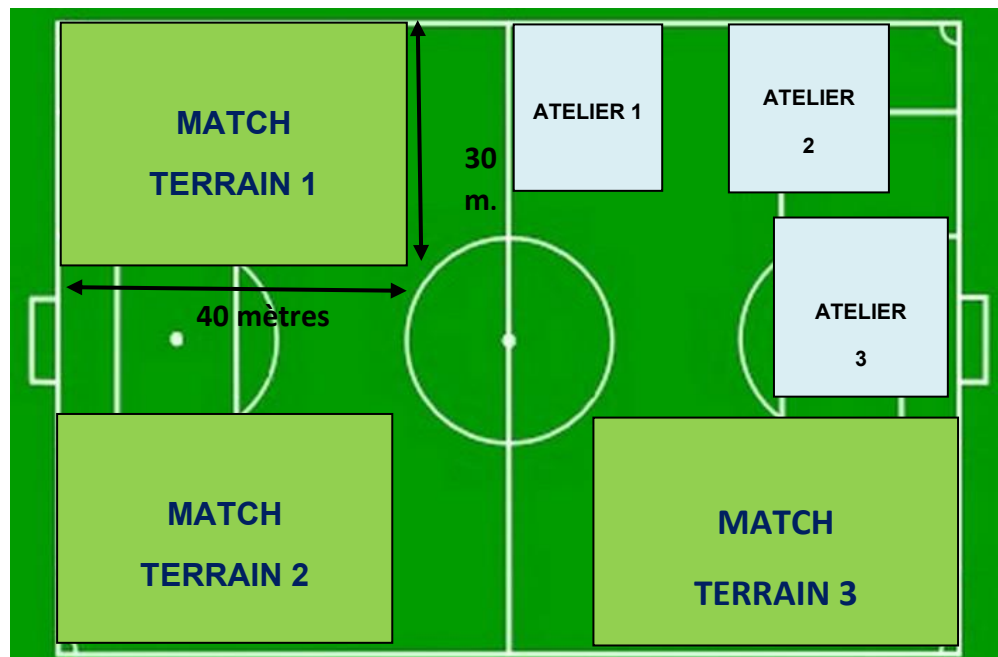
4 - ÉCHANGER

- Permettre un moment d'échanges avec les parents, dirigeants et éducateurs lors de la collation d'après plateau.

3 - TRANSMETTRE

Déposer la fiche bilan du plateau, accompagnée de toutes les feuilles de matchs des équipes présentes sur l'outil Foot Animation & Loisirs (FAL) via la plateforme footclubs

PLATEAU A 10 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.
- Chaque rotation dure **8 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **4 minutes**.

10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6	ROTATION 7
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 10	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4, 7, 8 et 9**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 10**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6, 7 et 9**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 5, 8 et 10**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4, 7, 9 et 10**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 8, 9 et 10**

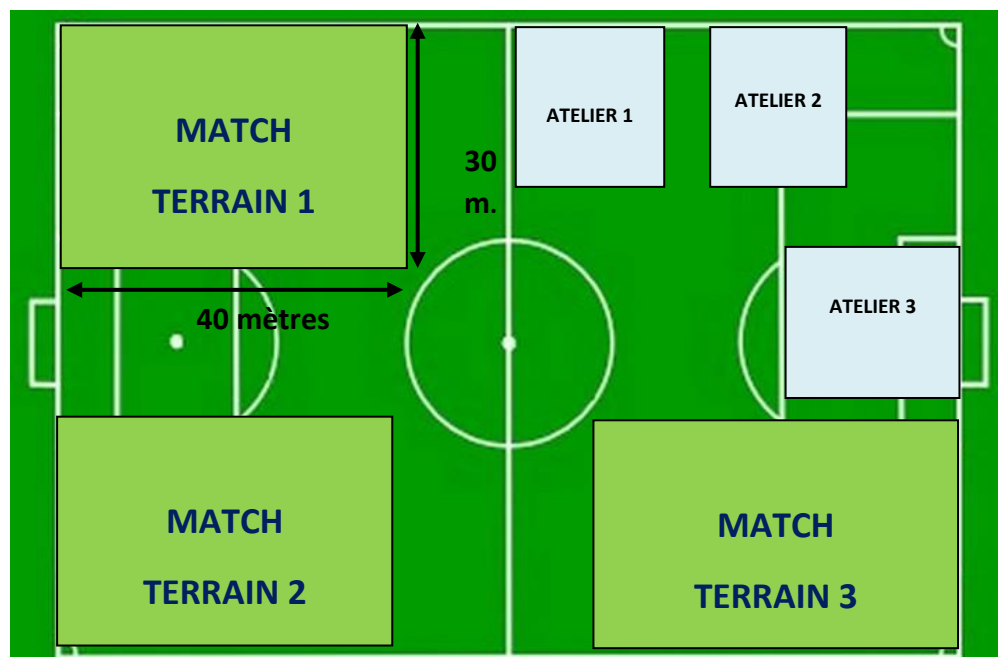
L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4, 6 et 7**

L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5, 6 et 10**

L'équipe n°10 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 4, 5, 6 et 9**

PLATEAU A 9 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 9.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 9**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 6, 7 et 9**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 7, 8 et 9**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

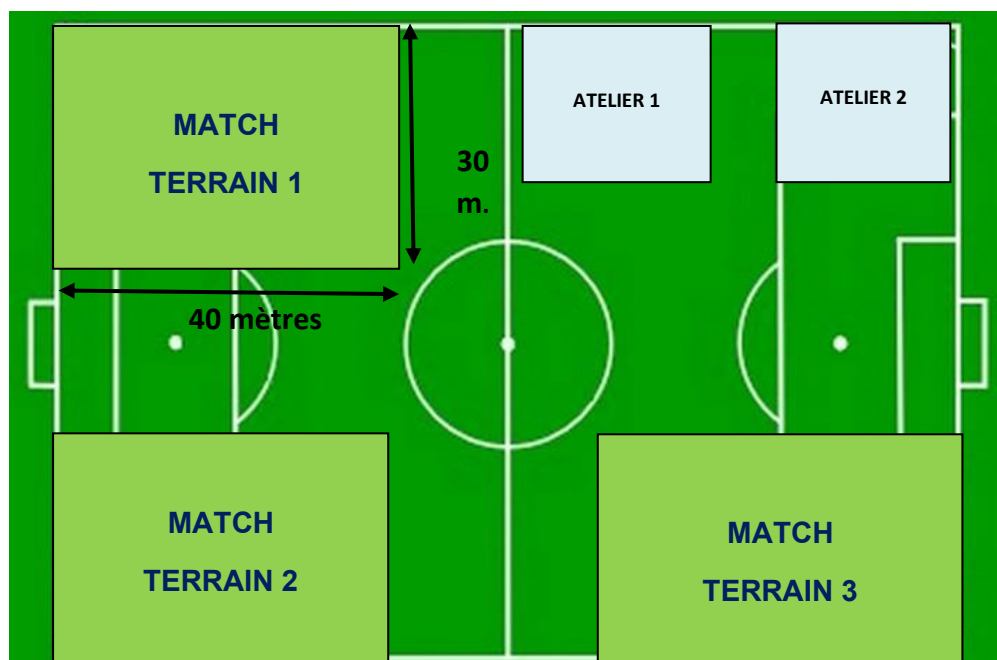
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4 et 9**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5 et 7**

L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3 et 6**

PLATEAU A 8 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 5 et 6**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4 et 8**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2 et 6**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 5 et 7**

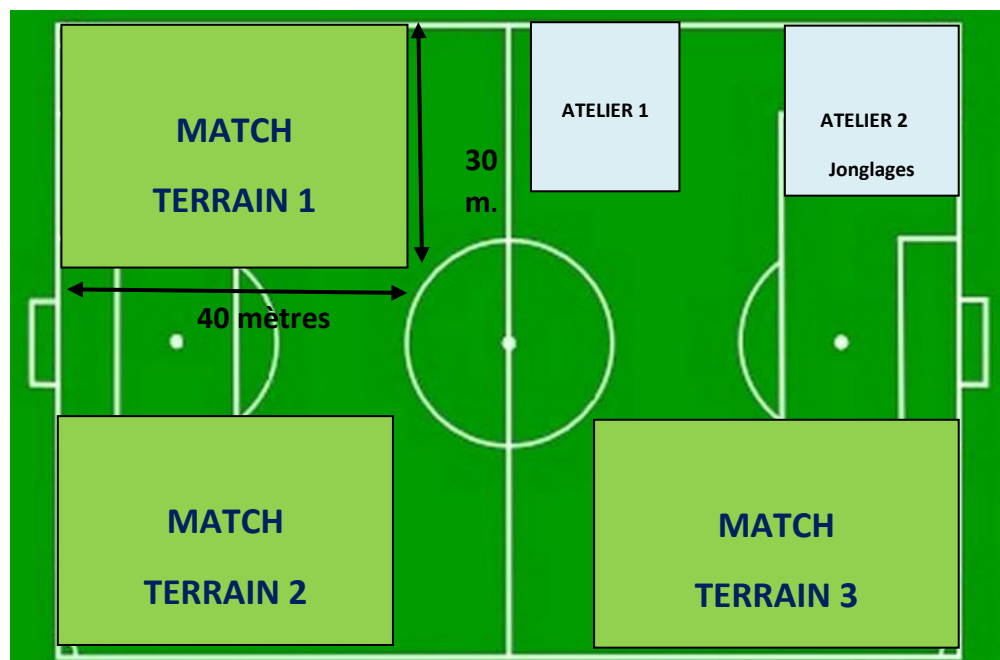
L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 4 et 7**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3 et 8**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 5 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 6 et 7**

PLATEAU A 7 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 7.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers (dont 1 atelier jonglages).
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5 et 7**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 5**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2 et 6**

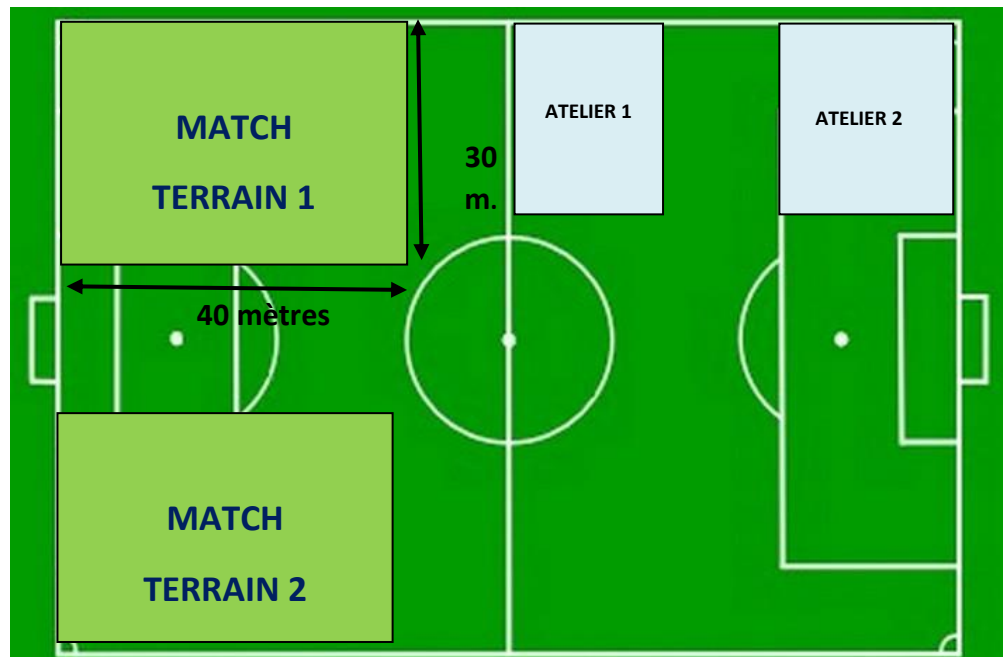
L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 4**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 4**

PLATEAU A 6 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 6.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **3**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **5**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **1**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **6**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **4**

RECAPITULATIF GRILLES DE ROTATIONS

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

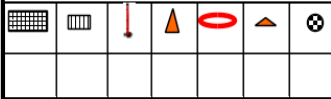
10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers (rotations de 8 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
	1	2	3	4	5	6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2
ÉQUIPE 10	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2

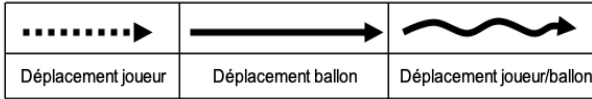
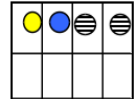
PLATEAU U9 N°1

12/09/2026

Matériel



Effectif



Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
PEF : Lois du jeu en 1 vs 1	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les dribbles	7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne entre les 2 minibus. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain. Lorsqu'un joueur encaisse un but, l'éducateur lui pose une question sur une lois du jeu et doit répondre par vrai ou faux. En cas de bonne réponse, le but est annulé.	8 à 12 joueurs		
	Espaces	minibuts de 2 mètres Larg : 14m Long : 20m	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
PUISSANCE 4	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et la vitesse.	12 à 15 minutes		Faire plusieurs manches. Simplifier en alignant seulement 3 coupelles. Faire un morpion : 3 coupelles par équipe puis les déplacer.
Buts : Réussir à aligner 4 coupelles (vertical, horizontal, diagonale)	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Au départ de l'éducateur, un joueur pars avec une coupelle à la main et le ballon au pied en conduite de balle. Le joueur doit ensuite poser sa coupelle dans un cerceau libre. Le suivant pars quand le joueur est revenu dans la porte en sprint.	8 à 12 joueurs		
	Espaces	20 / 20	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
JONGLAGES	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la maitrise individuelle du jonglage	7 à 10 minutes		Augmenter ou réduire le nombre de jonglages à réaliser à chaque palier en fonction du niveau des joueurs.
Buts : Franchir le plus de paliers	Nbre de joueurs		Faire du jonglage "pied/main" pour débiter : départ à la main, réaliser 1 jongle et récupérer à la main à nouveau puis recommencer.
Consignes : 1 ballon par joueur. Tous les joueurs démarrent au palier 1. Pour passer au palier suivant il faut atteindre l'objectif fixé à chaque palier. 5 essais maximum par palier. En cas d'échec au bout des 5 essais, redescendre d'un palier.	8 à 12 joueurs		
Palier 1 : 2 jongles / Palier 2 : 4 jongles Palier 3 : 6 jongles / Palier 4 : 8 jongles Palier 5 : 10 jongles	Espaces	20 / 20	Critères de réalisation Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambes tendues. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.

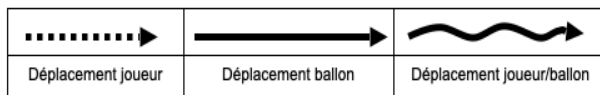
QUESTIONNAIRE "LOIS DU JEU"

	Questions	Réponses
1	Les touches se font à la main en U9	FAUX
2	Les protèges tibias sont obligatoires lors d'un match de football	VRAI
3	L'engagement se réalise au milieu du terrain	VRAI
4	Le tackle est autorisé en U9	FAUX
5	Un match de U9 se joue à 5 contre 5	VRAI
6	Le "six mètres" doit être réalisé par le gardien de but	VRAI
7	Il n'y a pas de corners en U9	FAUX
8	Sur une touche je dois obligatoirement faire une passe	FAUX
9	En U9 les remplacements se font lors d'un arrêt de jeu	FAUX
10	Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi	VRAI
11	En U9 on joue avec des ballons taille 5	FAUX
12	Il n'y a pas de hors jeu en U9	VRAI
13	Le "six mètres" doit être réalisé au pied	VRAI
14	Pour qu'un but soit accordé il faut que le ballon touche la ligne de but	FAUX
15	Seul le gardien peut se saisir du ballon à la main	VRAI
16	Sur une relance du gardien dans sa surface, les adversaires ne peuvent pas se trouver dans la surface	VRAI
17	Sur une relance du gardien, ses partenaires ne peuvent pas se trouver dans la surface	FAUX
18	Sur un coup franc, les adversaires doivent se trouver à 5 mètres	VRAI
19	Lorsque je fais une passe volontaire à mon gardien de but, il n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main	FAUX
20	Lorsqu'une équipe obtient une faute dans la surface il y a penalty	VRAI

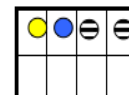
PLATEAU U9 N°2

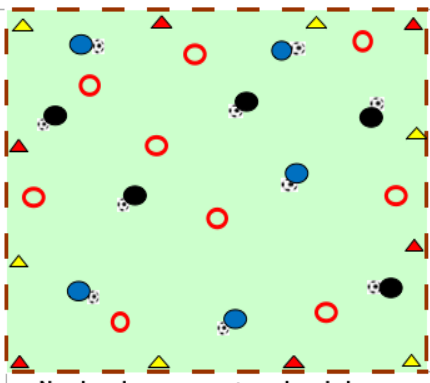
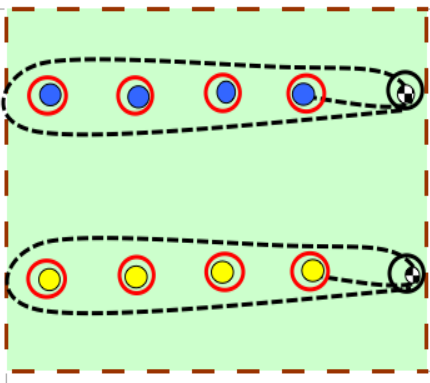
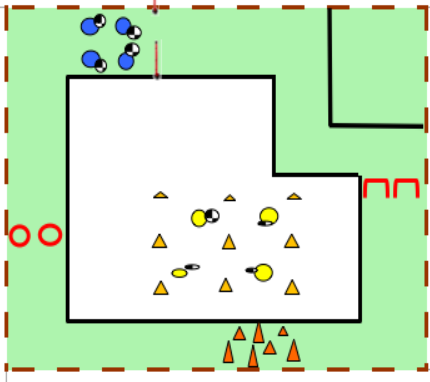
26/09/2027

Matériel



Effectif

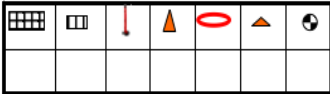


Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
CHAISES MUSICALES			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle.	Durée 7 à 10 minutes		Varier le nbr de cerceaux / nbr de joueurs.
Buts : Rejoindre un cerceau inoccupé en conduite de balle au signal de l'éducateur	Nbre de joueurs		Imposer différentes surfaces de conduite : pied droit ou gauche, intérieur, extérieur, etc
Consignes : 1 ballon par joueur. Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent contourner une coupelle de la couleur annoncée (bleue ou rouge sur le schéma) avant de stopper son ballon dans un cerceau.	8 à 12 joueurs		Faire une manche à "élimination directe"
Faire une première manche à la main.	Espaces 20 / 20		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Nombre de cerceaux < nombre de joueurs.	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Rappeler les pénalités des joueurs.
RELAIS CERCEAUX			Variables
Objectifs : Améliorer la vitesse et la conduite de balle.	Durée 7 à 10 minutes		Faire le circuit à la main puis au pied
Buts : Etre le premier à réaliser le parcours = 1 point pour son équipe	Nbre de joueurs		Changer les joueurs de cerceaux et d'aversaire et donc de numéro.
Consignes : Les joueurs de chaque équipe ont un chiffre qui leur est attribué (cerceau 1 = n°1, etc). A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent récupérer le ballon dans le cerceau. Puis, contourner le dernier cerceau de la colonne, reposer le ballon dans le cerceau de départ et revenir s'immobiliser dans leur cerceau.	8 à 12 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces 20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
MARIO KART : JONGLAGE			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et le jonglage	Durée 7 à 10 minutes		Inverser les rôles des 2 équipes puis comparer les résultats de jonglages : celui qui a fait le plus de jongles l'emporte.
Les joueurs sont en duels (bleu contre jaune) avec un ballon chacun.	Nbre de joueurs		Faire plusieurs manches et changer d'aversaire
Jaune : Faire un maximum de jongles cumulés (exemple: 1, 2, 3 jongles, le ballon tombe, reprendre à 4).	8 à 12 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Bleu : Réaliser 2 tours de piste en conduite de balle le plus rapidement possible en évitant les obstacles. A chaque sortie de piste, le joueur compte jusqu'à 5 avant de repartir.	Espaces 20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Dès que le joueur a terminé son parcours, l'avversaire arrête de jongler.			

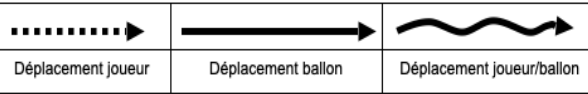
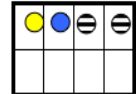
PLATEAU U9 N°3

10/10/2026

Matériel



Effectif



1 contre 1 + GARDIEN		Durée	Variables	
Objectifs : Améliorer la conduite et les tirs		7 à 10 minutes	Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)	
Buts : Marquer = 1 point		Joueurs		
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne aux opposés du terrain. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain. Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.		8 à 12 joueurs	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
		Espaces	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.	
		Buts foot à 5 de 4 mètres Larg : 14m Long : 20m		
PEF : Faire son sac de foot		Durée	Variables	
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et les passes		7 à 10 minutes	Utile Pas utile	
Consignes : Duel 1 vs 1, les joueurs partent dès que l'éducateur annonce un "objet" / "équipement" (fiche jointe). Ils doivent mettre un pied dans chaque cerceau (rouge ou bleu) puis faire le slalom et tirer dans un des 2 minibuts. Ils doivent tirer dans le bon minibus afin de déterminer si l'objet ou équipement annoncé est "utile" ou "pas utile" (pour avoir en sa possession dans son sac). 1 point au joueur qui marque dans le bon minibus en 1er.		Nbre de joueurs	Utile Pas utile	
		8 à 12 joueurs		
		Espaces	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
		20 / 20	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.	
JONGLAGES		Durée	Variables	
Objectifs : Améliorer la maîtrise individuelle du jonglage		7 à 10 minutes	Augmenter ou réduire le nombre de jonglages à réaliser à chaque palier en fonction du niveau des joueurs.	
Buts : Franchir le plus de paliers		Nbre de joueurs	Faire du jonglage "pied/main" pour débiter : départ à la main, réaliser 1 jongle et récupérer à la main à nouveau puis recommencer.	
Consignes : 1 ballon par joueur. Tous les joueurs démarrent au palier 1. Pour passer au palier suivant il faut atteindre l'objectif fixé à chaque palier. 5 essais maximum par palier. En cas d'échec au bout des 5 essais, redescendre d'un palier. Palier 1 : 2 jongles / Palier 2 : 4 jongles Palier 3 : 6 jongles / Palier 4 : 8 jongles Palier 5 : 10 jongles		8 à 12 joueurs		
		Espaces	Critères de réalisation	
		20 / 20		
			Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambe tendue. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.	

LISTE D'OBJETS

UTILE		PAS UTILE	
	Chaussettes de foot		Jean
	Gourde		Canette de soda
	Survêtement		Lunettes de soleil
	Tee Shirt		Bracelet
	K-WAY		Bonbons
	Bonnet		Bijoux
	Pull		Montre
	Crampons		Portable
	Short		Jeu de cartes
	Protège tibias		Ecouteurs
	Gants		Livre
			Tongues
			Echarpe

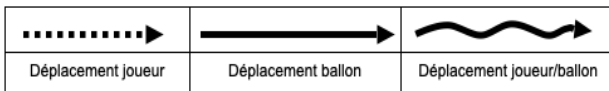
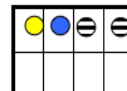
PLATEAU U9 N°4

07/11/2026

Matériel



Effectif

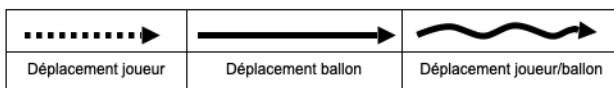


Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
1, 2, 3, SOLEIL	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite de balle et maîtrise individuelle.	7 à 10 minutes		Faire des manches avec ballon à la main. Faire plusieurs manches au pied ensuite.
Buts: Atteindre l'éducateur (jaune).	Nbre de joueurs		
Consignes : Un ballon par joueur. L'éducateur énonce à haute voix la phrase "Un, deux, trois... soleil !". Pendant ce temps les joueurs doivent avancer en conduite de balle. Il faut éviter les obstacles (coupelles au sol) et faire le tour complet d'un cerceau. Dès que l'éducateur a terminé la phrase, les joueurs doivent stopper leur ballon et se figer jusqu'à que l'éducateur répète à nouveau la phrase.	8 à 12 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	20 / 20		
BOWLING	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et le tir	7 à 10 minutes		Réaliser un slalom au lieu du tour de cerceau. Faire plusieurs manches Ajuster la distance du tir en fonction de la facilité ou pas à faire tomber les quilles.
Buts: La première équipe à avoir fait tomber toutes ses quilles remporte la manche	Nbre de joueurs		
Consignes : Départ du 1er joueur de chaque équipe au signal de l'éducateur. Parcours en conduite de balle (tour du cerceau) puis chaque joueur doit tirer avant la limite des coupelles. Le joueur doit récupérer son ballon et revenir au départ. Le joueur suivant part dès que le partenaire a tiré.	8 à 12 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.
	20 / 20		
DUELS 1 VS 1 : Montées / Descentes	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la technique du jonglage	7 à 10 minutes		Définir la réalisation : jonglage "pied/main" ou "classique". Ajouter une pénalité à chaque fois que le ballon tombe avant de reprendre le jonglage (exemple : faire 3 jonglages "pied/main" avant de reprendre le comptage)
Buts: Remporter le plus de duels	Nbre de joueurs		
Consignes : Un ballon par joueur. Duels de 45 secondes : Réaliser le plus de jonglages possibles en cumulé. (exemple, 1, 2, 3, 4 jonglages, le ballon tombe, reprendre le comptage du jonglage à 5, 6, 7, etc.) A la fin de chaque manche le joueur qui a fait le plus de jongles monte au terrain supérieur et l'autre descends.	6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces		Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambe tendue. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.
	20 / 20		

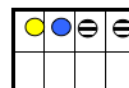
PLATEAU U9 N°5

21/11/2026

Matériel



Effectif

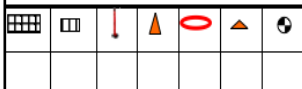


Taches		Descriptif		Elements pedagogiques
2 contre 2 multibuts	Durée			Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et les dribbles	7 à 10 minutes			
Buts: Marquer = 1 point	joueurs			Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Consignes : Les joueurs des 2 équipes se répartissent de part et d'autres des 2 minibuts. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. L'action se termine quand le ballon sort du terrain. Si une équipe n'a pas touché le ballon, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et transmet le ballon à un des 2 joueurs pour qu'ils puissent à leur tour attaquer.	8 à 12 joueurs			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	minibuts de 2 mètres Larg : 14m Long : 20m			
DEMENAGEURS	Durée			Variables
Objectifs: Améliorer la conduite.	7 à 10 minutes			Faire plusieurs manches.
Buts: 1ère équipe à avoir déménagé tous ses ballons remporte la manche	Nbre de joueurs			Interdiction de passer 2 fois de suite dans la même porte.
Consignes : Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe pars en conduite pour amener son ballon dans la maison opposée. Obligation de passer par la porte jaune matérialisée par les plots. Le suivant pars dès que le ballon de son partenaire est arrêté dans la zone. Après avoir déposé son ballon, le joueur retourne au départ en passant dans l'autre porte (de couleur différente).	8 à 12 joueurs			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	25 / 25	Mettre le même nombre de ballons aux 2 équipes		
JONGLAGES	Durée			Variables
Objectifs : Améliorer la maîtrise individuelle du jonglage	7 à 10 minutes			Augmenter ou réduire le nombre de jonglages à réaliser à chaque palier en fonction du niveau des joueurs.
Buts : Franchir le plus de paliers	Nbre de joueurs			Faire du jonglage "pied/main" pour débiter : départ à la main, réaliser 1 jongle et récupérer à la main à nouveau puis recommencer.
Consignes : 1 ballon par joueur. Tous les joueurs démarrent au palier 1. Pour passer au palier suivant il faut atteindre l'objectif fixé à chaque palier. 5 essais maximum par palier. En cas d'échec au bout des 5 essais, redescendre d'un palier. Palier 1 : 2 jongles / Palier 2 : 4 jongles Palier 3 : 6 jongles / Palier 4 : 8 jongles Palier 5 : 10 jongles	8 à 12 joueurs			Critères de réalisation
	Espaces			Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambe tendue. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.
	20 / 20			

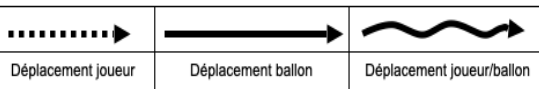
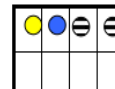
PLATEAU U9 N°6

13/03/2027

Matériel



Effectif



Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
1 contre 1 multibuts	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et les dribbles	7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts: Marquer = 1 point	joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne entre les 2 minibuts. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain. Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.	8 à 12 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces	minibuts de 2 mètres Larg : 14m Long : 20m	
DETRUIRE LE CHÂTEAU	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer les passes et tirs	7 à 10 minutes		Faire 2 manches de 4 minutes et inverser les rôles pour savoir quelle équipe aura fait tomber le plus de quilles.
Consignes : Une équipe défend (bleu) le château et l'autre équipe doit le détruire (jaune). Les joueurs de l'équipe qui défendent se déplacent librement dans la zone entre pointillés rouge et ligne continue orange (celle se situe juste autour du carré dans lequel sont disposés les 10 cônes). Les jaunes disposent de 10 ballons qu'ils doivent s'échanger autour de la ligne noire en se déplaçant librement afin de tirer sur les cônes pour les faire tomber.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	8 à 12 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces	25 / 25	
JONGLAGES	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la maîtrise individuelle du jonglage	7 à 10 minutes		Augmenter ou réduire le nombre de jonglages à réaliser à chaque palier en fonction du niveau des joueurs.
Buts : Franchir le plus de paliers	Nbre de joueurs		Faire du jonglage "pied/main" pour débiter : départ à la main, réaliser 1 jongle et récupérer à la main à nouveau puis recommencer.
Consignes : 1 ballon par joueur. Tous les joueurs démarrent au palier 1. Pour passer au palier suivant il faut atteindre l'objectif fixé à chaque palier. 5 essais maximum par palier. En cas d'échec au bout des 5 essais, redescendre d'un palier. Palier 1 : 2 jongles / Palier 2 : 4 jongles Palier 3 : 6 jongles / Palier 4 : 8 jongles Palier 5 : 10 jongles	8 à 12 joueurs		Critères de réalisation
	Espaces	20 / 20	Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambe tendue. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.

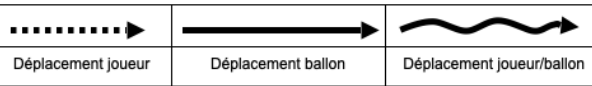
PLATEAU U9 N°7

27/03/2027

Matériel



Effectif

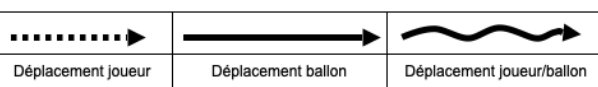
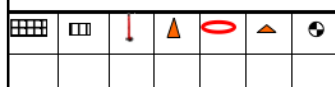


Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
RIVIERE AUX CROCODILES			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et le dribble	Durée 7 à 10 minutes		Faire des manches avec ballon à la main.
Buts : Traverser la rivière sans se faire "manger" par le(s) crocodile(s)	Nbre de joueurs 8 à 12 joueurs		Faire plusieurs manches au pied ensuite (il faut prendre le ballon au pied pour que le joueur devienne crocodile)
Consignes : Chaque joueur a un ballon sauf 1 qui est le crocodile et se place au milieu de la rivière. Au signal, les joueurs doivent quitter la plage où ils sont en sécurité pour traverser la rivière et rejoindre l'autre bord sans se faire attraper par le crocodile. Dès l'instant qu'un joueur s'est fait toucher il devient à son tour crocodile.	Espaces Long : 20m Large : 16m		Dès qu'il y a 4 crocodiles ou plus, les faire démarrer dans différentes positions pour faciliter le passage de la rivière par les joueurs encore en vie.
			Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
PARCOURS MOTRICITE			Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle.	Durée 7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches
Buts : Réaliser le circuit et marquer dans le minibus = 1point	Nbre de joueurs 8 à 12 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Départ des joueurs ballon à la main pour réaliser le parcours de motricité (1 pied dans chaque cerceau + saut pieds joints par-dessus la haie) puis conduite de balle jusqu'au constrifoot puis slalom et tire. Le joueur suivant pars quand le partenaire a posé le ballon au sol pour partir en conduite.	Espaces 20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
MARIO KART : JONGLAGE			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et le jonglage	Durée 7 à 10 minutes		Inverser les rôles des 2 équipes puis comparer les résultats de jonglages : celui qui a fait le plus de jongles l'emporte.
Les joueurs sont en duels (bleu contre jaune) avec un ballon chacun.	Nbre de joueurs 8 à 12 joueurs		Faire plusieurs manches et changer d'adversaire
Jaune : Faire un maximum de jongles cumulés (exemple: 1, 2, 3 jongles, le ballon tombe, reprendre à 4).	Espaces 20 / 20		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Bleu : Réaliser 2 tours de piste en conduite de balle le plus rapidement possible en évitant les obstacles. A chaque sortie de piste, le joueur compte jusqu'à 5 avant de repartir. Dès que le joueur a terminé son parcours, l'adversaire arrête de jongler.			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.

PLATEAU U9 N°8

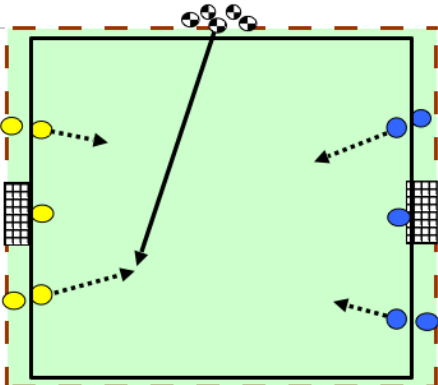
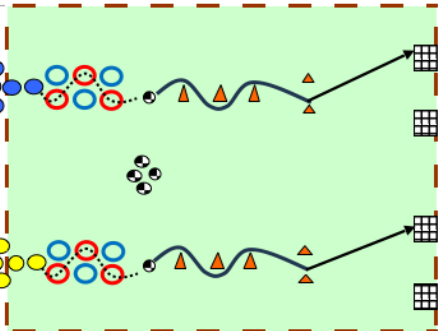
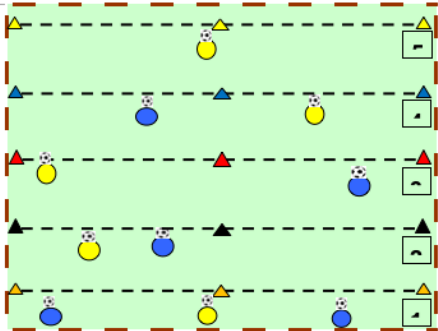
25/04/2027

Matériel



Effectif



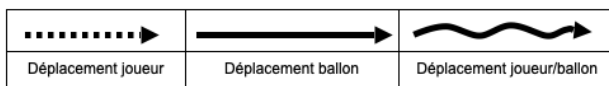
Taches		Descriptif		Elements pedagogiques	
2 contre 2 + GARDIEN		Durée		Variables	
Objectifs: Améliorer le démarquage pour enchaîner les passes et les tirs		7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)	
Buts: Marquer = 1 point		Joueurs			
Consignes : Les joueurs des 2 équipes se répartissent de part et d'autres du but. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. L'action se termine quand le ballon sort du terrain.		8 à 12 joueurs			
Si une équipe n'a pas touché le ballon, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et transmet le ballon à un des 2 joueurs pour qu'ils puissent à leur tour attaquer.		Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
		But foot à 5 de 4 mètres		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.	
		Larg : 14m Long : 20m			
PEF : Bons / mauvais comportements		Durée		Variables	
Objectifs: Améliorer la conduite de balle et les passes		7 à 10 minutes		Bon Mauvais Bon Mauvais Citer des comportements de joueurs Puis des comportements de parents / supporters Puis des comportements d'éducateurs	
Consignes : Duel 1 vs 1, les joueurs partent dès que l'éducateur annonce un "comportement" (fiche jointe). Ils doivent mettre un pied dans chaque cerceau (rouge ou bleu) puis faire le slalom et tirer dans un des 2 minibus. Ils doivent tirer dans le bon minibus afin de déterminer si le "comportement" énoncé est "bon" ou "mauvais".		Nbre de joueurs			
1 point au joueur qui marque dans le bon minibus en 1er.		8 à 12 joueurs			
		Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
		20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.	
JONGLAGES		Durée		Variables	
Objectifs : Améliorer la maitrise individuelle du jonglage		7 à 10 minutes		Augmenter ou réduire le nombre de jonglages à réaliser à chaque palier en fonction du niveau des joueurs. Faire du jonglage "pied/main" pour débiter : départ à la main, réaliser 1 jongle et récupérer à la main à nouveau puis recommencer.	
Buts : Franchir le plus de paliers		Nbre de joueurs			
Consignes : 1 ballon par joueur. Tous les joueurs démarrent au palier 1. Pour passer au palier suivant il faut atteindre l'objectif fixé à chaque palier. 5 essais maximum par palier. En cas d'échec au bout des 5 essais, redescendre d'un palier.		8 à 12 joueurs			
Palier 1 : 2 jongles / Palier 2 : 4 jongles Palier 3 : 6 jongles / Palier 4 : 8 jongles Palier 5 : 10 jongles		Espaces		Critères de réalisation	
		20 / 20		Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambe tendue. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.	

LISTE DE COMPORTEMENTS DES JOUEURS		
BON COMPORTEMENT		MAUVAIS COMPORTEMENT
Encourager ses partenaires		Simuler une blessure
Relever un adversaire qui est tombé au sol		Contester une décision de l'arbitre
Accepter d'être remplacé		Insulter un adversaire, éducateur, supporters ou arbitre
Saluer toutes les personnes présentes au stade		Critiquer ses partenaires
Serrer la main à la fin du match		Ne pas écouter les consignes de l'éducateur
Respecter les décisions de l'arbitre		Disputer ses partenaires après un but encaissé
LISTE DE COMPORTEMENTS DES PARENTS / SUPPORTERS		
BON COMPORTEMENT		MAUVAIS COMPORTEMENT
Applaudir après un but		Contredire les décisions de l'éducateur
Encourager les joueurs		Critiquer les joueurs
Féliciter les joueurs		Siffler l'équipe adverse
Respecter les décisions de l'arbitre		Contredire les décisions de l'arbitre
Rester derrière la main courante		Rentrer sur le terrain
LISTE DE COMPORTEMENTS DES EDUCATEURS		
BON COMPORTEMENT		MAUVAIS COMPORTEMENT
Féliciter et encourager ses joueurs		Crier sur ses joueurs
Donner des conseils lors des pauses		Fumer devant les joueurs
Faire jouer tous les joueurs		Arriver en retard

PLATEAU U9 N°9

08/05/2027

Matériel



Effectif

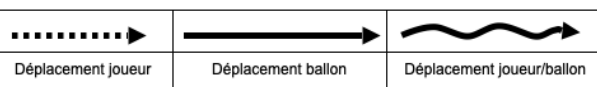
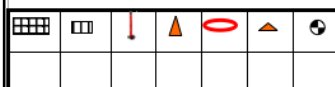


Tâches		Descriptif	Elements pédagogiques
HORLOGE	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer les contrôles et les passes.	7 à 10 minutes		Inverser les rôles des équipes. Ajuster le nombre de "tours d'horloge" à effectuer. Faire plusieurs manches.
Jaunes : Faire le plus rapidement possible 6 heures (6 tours complets de l'horloge) en se faisant des passes autour du carré.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Bleu : Départ en conduite (tour de cerceau) puis passe dans la porte (cônes rouges) pour le partenaire qui réalise aussi une passe à un autre partenaire (porte bleue). Ce dernier slalome entre les cônes et tir. Marquer le plus de buts possibles avant la fin du temps.	8 à 12 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les buts marqués et le nombre de tours d'horloge.
	Espaces		
	25 / 25		
FAIRE TOMBER LES QUILLES	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer les contrôles et les passes	7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches. Simplifier ou complexifier en réduisant la distance de tir.
But : Faire tomber les 4 cônes le plus rapidement possible.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs de chaque équipe doivent se répartir de chaque côté des lignes matérialisant les limites de passes. Ils s'échangent les ballons en essayant de faire tomber un cône lors de la transmission.	8 à 12 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.
	Espaces		
	25 / 15		
DUELS 1 VS 1 : Montées / Descentes	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la technique du jonglage	7 à 10 minutes		Définir la réalisation : jonglage "pied/main" ou "classique". Ajouter une pénalité à chaque fois que le ballon tombe avant de reprendre le jonglage (exemple : faire 3 jonglages "pied/main" avant de reprendre le comptage)
Buts: Remporter le plus de duels	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Un ballon par joueur. Duels de 45 secondes : Réaliser le plus de jonglages possibles en cumulé. (exemple, 1, 2, 3, 4 jonglages, le ballon tombe, reprendre le comptage du jonglage à 5, 6, 7, etc.)	6 à 10 joueurs		Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambe tendue. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.
A la fin de chaque manche le joueur qui a fait le plus de jongles monte au terrain supérieur et l'autre descends.	Espaces		
	20 / 20		

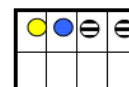
PLATEAU U9 N°10

22/05/2027

Matériel



Effectif



Tâches		Descriptif	Elements pédagogiques
2 contre 2 + GARDIEN	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer le démarquage pour enchaîner les passes et les tirs	7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	Joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes se répartissent de part et d'autre du but. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. L'action se termine quand le ballon sort du terrain. Si une équipe n'a pas touché le ballon, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et transmet le ballon à un des 2 joueurs pour qu'ils puissent à leur tour attaquer.	8 à 12 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces	But foot à 5 de 4 mètres Larg : 14m Long : 20m	
BERÊT : Conduite + Tir	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et le tir	7 à 10 minutes		Changer les gardiens
Buts : Marquer le plus de buts possible	Nbre de joueurs		Changer les numéros des joueurs
Consignes : Un numéro est attribué à chaque joueur des 2 équipes. A son annonce, le joueur de chaque équipe dont le numéro est annoncé (exemple : "Numéro 1") récupère le ballon et réalise le parcours de conduite (slalom entre les cônes) puis tire. Le 1er à marquer marque 1 point.	8 à 12 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces	25 / 25	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
JONGLAGES	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la maîtrise individuelle du jonglage	7 à 10 minutes		Augmenter ou réduire le nombre de jonglages à réaliser à chaque palier en fonction du niveau des joueurs.
Buts : Franchir le plus de paliers	Nbre de joueurs		Faire du jonglage "pied/main" pour débiter : départ à la main, réaliser 1 jongle et récupérer à la main à nouveau puis recommencer.
Consignes : 1 ballon par joueur. Tous les joueurs démarrent au palier 1. Pour passer au palier suivant il faut atteindre l'objectif fixé à chaque palier. 5 essais maximum par palier. En cas d'échec au bout des 5 essais, redescendre d'un palier. Palier 1 : 2 jongles / Palier 2 : 4 jongles Palier 3 : 6 jongles / Palier 4 : 8 jongles Palier 5 : 10 jongles	8 à 12 joueurs		Critères de réalisation
	Espaces	20 / 20	Contact avec le ballon avec le cou du pied (lacets). Cheville dure (verrouillée). Jambe tendue. Pied en contact au sol entre chaque jonglage. Maintenir l'équilibre à l'aide des bras.

VOS CONTACTS AU SEIN DU DISTRICT

Pour toutes démarches administratives (modification de terrain, ajout/retrait d'équipe...)
Envoyer un mail au secrétariat du district : secretariat@haute-saone.fff.fr



INTERLOCUTEUR PRIVILEGIE EN U9

Louis Mougin, CTD DAP
lmougin@haute-saone.fff.fr
06 73 53 60 99



Stéphane Begel, CTD PPF

sbegel@lbfc.fff.fr
06 47.65.06.26



Florent Burkhalter, assistant technique

06.87.46.68.53



Mathieu Geloso, apprenti

06.86.62.47.55



Conseillère en développement associatif

sbarbier@haute-saone.fff.fr
06.79.51.46.13